LA **RIVISTA ITALIANA** DEDICATA AL **GIOCO DA TAVOLO!**

GOBLIN MAGNIFICO
I GIOCHI IN CONCORSO PER L'AMBITO PREMIO

CORSA ALLO SPAZIO
IL TEMA DELL'EVENTO È TUTTO DA GIOCARE

CHE GIOCATORE SEI?
VIVI PLAY AL MEGLIO SEGUENDO I NOSTRI PERCORSI DI GIOCO

LIBRIGAME
UN QUADRILATERO PER CELEBRARLI A PLAY

LE NOVITÀ EDITORIALI DI PLAY 2019

TUTTI **I NUOVI GIOCHI DA TAVOLO** E **DI RUOLO** CHE VI **ASPETTANO** SUI **TAVOLI DEL FESTIVAL**

IOGIOCO - B10 VIENI A TROVARCI

PLAY 2019
L'IMPERDIBILE GUIDA A LE NOVITÀ DEL FESTIVAL!

Ci siamo! Se state leggendo queste righe è perché anche voi siete giunti alla tappa fondamentale dell'anno, il luogo dove prendono forma i nostri sogni ludici, circondati da migliaia di persone con cui condividere la nostra passione per il gioco. ioGioco vi dà il benvenuto all'undicesima edizione di PLAY: il festival del gioco di Modena! Una nuova edizione all'insegna della crescita: ancora più tavoli, ancora più eventi di gioco, e soprattutto una durata mai vista prima: la manifestazione apre i battenti dal venerdi mattina fino a domenica sera. Tra le tante proposte che rendono ulteriormente speciale questa edizione c'è la scelta del tema: **La Corsa Allo Spazio**. PLAY celebra il cinquantenario dello sbarco sulla luna con un fitto programma di iniziative che miscelano il gioco alla divulgazione scientifica, l'apprendimento al divertimento, con tante attività organizzate in collaborazione con l'Istituto Nazionale di Astrofisica (INAF) e alla presenza di figure illustri come Roberto Orosei (lo scienziato italiano scopritore del bacino di acqua salmastra nelle profondità del Polo sud di Marte).
In questo appuntamento cosi importante non poteva mancare la vostra rivista di riferimento! Anche per questa PLAY la redazione di ioGioco si è posta l'ambizioso obiettivo di fornirvi uno strumento utile che riesca a migliorare questa già fantastica esperienza! Innanzi tutto con il più ricco e completo **elenco delle novità editoriali** della manifestazione: come sempre in collaborazione con Gioconomicon.net, abbiamo raccolto tutte le nuove uscite che vengono mostrate e lanciate sul mercato proprio in occasione del festival. Consultate con attenzione questa guida, usate le coordinate degli stand per costruire le vostre "tabelle di marcia". Per ogni gioco abbiamo aggiunto anche delle caselle per permettervi di segnare agevolmente i giochi che volete provare (la mano con i dadi) e quelli che avete puntato per l'acquisto (il sacchetto di denaro). E magari condividete con noi i risultati delle vostre "prove su strada" tra i tavoli di PLAY!
Inoltre su queste pagine troverete una serie di consigli su come ottimizzare le vostre giornate in fiera! Il palinsesto della manifestazione è sconfinato, in termini di offerta uno dei più ricchi e variegati nel panorama delle convention ludiche di tutto il mondo. Per questo abbiamo pensato di identificare alcuni dei profili tipici dei visitatori di PLAY, e costruire per loro dei **percorsi** per scoprire gli appuntamenti e le opportunità da non perdere giorno per giorno. Boardgamer, Wargamer, Roleplayer, Miniature Gamer, ma non solo, abbiamo pensato anche al pubblico delle famiglie, sempre più presente tra gli oltre 40.000 visitatori dell'evento, e ai giocatori occasionali, proprio quelli che magari scoprono il piacere del gioco in questa occasione modenese.
Lo sappiamo: i ritimi della convention sono concitati, i giochi da provare sono tantissimi, il tempo è poco e le cose da fare sono troppe. Ma vi consigliamo comunque di ritargliarvi uno spazio per consultare con attenzione tutte le pagine di questa guida, potreste scoprire occasioni e curiosità che forse neanche sospettavate. Ma soprattutto: ricordate di passare a trovarci al nostro stand, il **B10**! Vi aspettiamo con il nuovo numero di ioGioco e con parecchie sorprese ai nostri tavoli.

Buona PLAY!

VOTA LA MIGLIORE NOVITÀ EDITORIALE DI PLAY 2019 CON GIOCONOMICON

Puntuale come ogni anno, anche durante l'undicesima edizione di PLAY i giocatori possono far sentire la loro voce, esprimendo il proprio gradimento verso alcune delle nuove uscite presentate al festival. Per chiunque volesse, la collaudata formula resta sempre la medesima: iscrivendosi alla votazione presso lo stand di Gioconomicon, si possono esprimere fino a tre preferenze tra le nuove uscite provate durante la manifestazione. Grazie alla proiezione dei risultati in tempo reale, i partecipanti possono anche tenere costantemente sott'occhio l'andamento delle preferenze e, chiuse le votazioni, alle 16:00 di domenica si proclameranno i vincitori! Tutti i votanti, purché presenti fisicamente allo stand B10 di Gioconomicon, parteciperanno alla festa con tante piacevoli sorprese per i partecipanti.

ioGioco
copia gratuita in esclusiva per Play 2019
Modena 5-7 Aprile 2019
www.iogioco.it
info@iogioco.it
Realizzato in collaborazione con

Direttore Responsabile
Oscar Maeran

Direttore Editoriale
Roberto Vicario
Responsabile Editoriale
Massimiliano Calimera

Redazione
Francesco Fioretti, Ivano Franzini, Francesco Santoro e Marco Signore

Stampa
CPZ SPA Via Landri, 37-39
24060 Costa di Mezzate (BG)

Editore
Aktia SRL Via Zante, 21
20138 Milano (MI)

PRONTI PER TORNARE IN CORSA PER LO SPAZIO?

Il 21 luglio 1969 Neil Armstrong compiva "un piccolo passo per l'uomo" che era destinato a diventare "un grande passo per l'umanità". Da quel giorno infatti lo spazio, entità percepita da sempre come distante e inarrivabile, diveniva invece un insieme di enormi opportunità per l'uomo. In quel momento partiva la corsa allo spazio e oggi, dopo cinquant'anni, PLAY celebra questo importantissimo evento dedicando a esso il tema della sua undicesima edizione. Da mistero insondabile tutto da esplorare a terreno di conquista, dai più remoti recessi delle galassie ai pianeti più vicini, il tema spaziale è certamente uno dei più affascinanti per scrittori, registi e soprattutto game designer che ancora oggi mostrano una certa prolificità per ciò che riguarda i titoli con questa ambientazione. Facile dunque, durante i tre giorni della manifestazione, immergersi nell'adrenalinica gara per la conquista dello spazio. È veramente enorme infatti la quantità di titoli che possono essere provati nei padiglioni dedicati al gioco, a partire da 1969 di Cranio Creations dove Aureliano Buonfino, Andrea Crespi, Lorenzo Silva e Lorenzo Tucci Sorrentino ci permettono guidare le superpotenze impegnate nella conquista della Luna, fino a giungere a Kepler-3042, in cui Placentia Games e Simone Cerruti Sola ripropongono in chiave futuristica - ma scientificamente attendibile - una nuova corsa mirata allo spazio sterminato. Indossando la tuta da astronauta poi, con Apollo XIII di Andrea Crespi, Pendragon Game Studio ci fa rivivere l'adrenalina dell'omonima missione, mentre S.P.A.C.E., in cui Marco Garavaglia e Post Scriptum hanno collaborato con l'Agenzia Spaziale Italiana, pone l'accento sugli aspetti ingegneristici della questione e ci mette davanti il compito di progettare sonde per missioni spaziali. A proposito di sonde poi, è impossibile non portare la mente ai rover che ci hanno permesso di iniziare a conoscere seriamente Marte, uno dei pianeti più di ispirazione per i game designer negli ultimi anni; basti pensare a Terraforming Mars di Jacob Fryxelius (Ghenos Games), First Martians di Ignacy Trzewiczek (Pendragon Game Studio) e Pocket Mars di Michał Jagodziński (MS Edizioni), tutti dedicati in vario modo alla conquista e sfruttamento del "pianeta rosso"; ma non va dimenticato tuttavia Missione: Pianeta Rosso di Bruno Cathala e Bruno Faidutti (Giochi Uniti), in cui lo stesso tema è riproposto in chiave deliziosamente steampunk.

Data l'importanza dell'anniversario, il comitato organizzativo della kermesse modenese quest'anno instaura anche una collaborazione con l'Istituto Nazionale di Astrofisica (INAF), il quale è fautore di moltissimi eventi durante la manifestazione, come ad esempio l'uso della realtà virtuale per "vivere" insieme a Neil Armstrong e Buzz Aldrin i primi passi sulla Luna, oppure - perché no - per scattarsi un selfie nel Mare della Tranquillità. L'ente di ricerca però è anche al servizio degli studenti interessati e gli offre spazi per imparare quali siano le difficoltà di una "passeggiata su Marte" con robot programmabili, oppure li sfida a costruire una pista di biglia simulando i processi mentali di un ricercatore. Infine, sfruttando lo "strumento ludico" con finalità didattiche, è indetta una competizione a squadre tra studenti che dovranno progettare un programma di esplorazione spaziale tramite un videogioco, oppure si può partecipare a una speciale caccia al tesoro, in cui l'oggetto nascosto è un trasmettitore che andrà scovato con strumenti come ricevitori e antenne.

Insomma, il tema della corsa allo spazio ospita una quantità di tematiche vasta come lo spazio che ci ha aperto e l'undicesima edizione di PLAY ci permette di viverla a tutto tondo...anche al di là del tavolo da gioco.

APPUNTAMENTI DA NON PERDERE

CONFERENZA ASTROFISICA IN GIOCO - L'ESPLORAZIONE DELLO SPAZIO, FRA GIOCO E DIVULGAZIONE

SABATO 6, ORE 16:30
SALA MORENO (GALLERIA UFF.6/7)

Nel corso della conferenza, moderata dal giornalista scientifico Michele Bellone, scienziati e game designer rifletteranno sulle intersezioni che ci sono fra la ricerca astrofisica e i giochi da tavolo, due mondi che hanno tanto da dirsi in termini di spunti e idee, in entrambe le direzioni. Quali aspetti della ricerca sono adatti a essere trasposti su un tavolo da gioco?

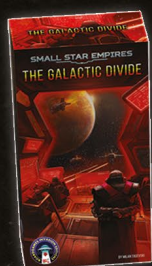
DIMOSTRAZIONE SPAZIO INAF - VIRTUAL REALITY

DA VENERDI 5 A DOMENICA 7,
SEMPRE PAD. C

Quale migliore occasione per esplorare il paesaggio lunare insieme a Neil Armstrong e Buzz Aldrin, in quel lontano 21 luglio 1969? Dieci minuti di uscita extraveicolare nel Mare della Tranquillità, tra il modulo lunare LEM e le varie attrezzature scientifiche posizionate nel corso della missione Apollo 11, alle coordinate lunari: 8° 30' Nord, 31° 24' Est. È possibile utilizzare la VR dai 10 anni di età.

BG BOARDGAMES INVASION

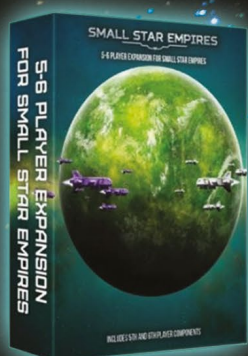
editore per l'Italia, presenta...

SMALL STAR EMPIRES

TRA I PIU' VENDUTI IN ITALIA
A GENNAIO E FEBBRAIO 2019

> EDIZIONE DELUXE IN ITALIANO
> COMPONENTI IN LEGNO
> ALTAMENTE STRATEGICO
> ALEA INESISTENTE
> SI SPIEGA FACILMENTE
> PARTITE DI 15 MINUTI
> DA 2 A 4 GIOCATORI
> PREZZO ESCLUSIVO PER L'ITALIA
> MINI ESPANSIONI INCLUSE

SMALL STAR EMPIRES
Gioco Base a 29,95€

THE GALACTIC DIVIDE
Espansione a 16,95€

DAWN OF DISCOVERIES
Espansione a 16,95€

SOLO A MODENA PLAY, se sarai tra i primi ad acquistare il gioco base e le 2 espansioni riceverai **IN OMAGGIO L'ESPANSIONE 5-6 GIOCATORI** in legno a tiratura limitatissima del valore di 20,00€

Vieni a trovarci allo Stand Boardgames Invasion nel **Padiglione A**

PROMOZIONE VALIDA FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

LE NOVITA' EDITORIALI DI PLAY 2019

TITOLO	EDITORE	STAND	TIPO			NOTE
1883	Aleph Game Studio	E3		☐	☐	
Il Signore degli Anelli: Viaggi nella Terra di Mezzo	Asmodée	B22		☐	☐	
3 Segreti Crimini nel tempo	dV Giochi	B23		☐	☐	
7 - The Sins	GateOnGames	B28		☐	☐	
A Thief's Fortune	Tesla Games	A20		☐	☐	
Ab durch die Mauer	Simba Toys	C16		☐	☐	
Abra Kazam!	MS Edizioni	A18a		☐	☐	
Accipiglia!	Mancalamaro	A17b-B27		☐	☐	
Achtung: Cthulhu!	Cosmic Games	B27a		☐	☐	
Advanced Dungeons	Dungeoneer G & S	A9c		☐	☐	
Age of Uranus	Age of Uranus	A12a		☐	☐	
Age of Uranus PlayDrive	Age of Uranus	A12a		☐	☐	
Altiplano: Il Viaggiatore	GiochiX	B8		☐	☐	
Arbra Kadabra	Oliphante	B14		☐	☐	
Augusta Universalis: Taumantis	AcchiappaSogni	A20		☐	☐	
Avocado Smash	Dal Tenda	A1		☐	☐	
Azul: Le vetrate di Sintra	Ghenos	B21		☐	☐	
Ballons - Travel	Chicco	C20		☐	☐	
Bananagrams	dV Giochi	B23		☐	☐	
Baroque	Aleph Game Studio	E3		☐	☐	
Barrage	Cranio Creations	A3-A15		☐	☐	
Battaglie oltre il Mare	Need Games	A10		☐	☐	
Battlestar Galactica: Starship Battles	Tesla Games	A20		☐	☐	
Bee Happy - Travel	Chicco	C20		☐	☐	
Be-Movie	SpaceOrange	A27		☐	☐	
Be-Movie Antologia	SpaceOrange	A27		☐	☐	
Big Shot	Oliphante	B14		☐	☐	
Black Rose Wars	Cosmic Games	B27a		☐	☐	
Blackout Hong Kong	Cranio Creations	A3-A15		☐	☐	
Blood Runs Thicker	The Evil Company	A33		☐	☐	
Boss Monster L'Alba dei Miniboss	Fever Games	B16		☐	☐	
Cabal Maestri Sublimi	SpaceOrange	A27		☐	☐	

TITOLO	EDITORE	STAND	TIPO	da PROVARE	da COMPRARE	NOTE
Carson City	3 Emme Games	B14	BG	☐	☐	________
Ceylon	Tesla Games	A20	BG	☐	☐	________
Child Wood - Il Mistero della Strega Bambina	Little Rocket Games	B17	GDR	☐	☐	________
Ciarlatani di Quedlinburgo	Devir Italia	A18	BG	☐	☐	________
Ciuf Ciuf Arriva il Trenino	HABA	C19	BG	☐	☐	________
Cleopatra e la Società degli Architetti	uPlay	A6	BG	☐	☐	________
Connect 5	Dal Tenda	A1	BG	☐	☐	________
Coriolis dadi speciali	Wyrd Edizioni	A31	GDR	☐	☐	________
Coriolis manuale base	Wyrd Edizioni	A31	GDR	☐	☐	________
Coriolis manuale base ed deluxe Icon	Wyrd Edizioni	A31	GDR	☐	☐	________
Counterfeiters	3 Emme Games	B14	BG	☐	☐	________
Cruel Seas	Cosmic Games	B27a	BG	☐	☐	________
Crypt	GateOnGames	B28	BG	☐	☐	________

LE NOVITA' EDITORIALI DI PLAY 2019

TITOLO	EDITORE	STAND	TIPO			NOTE
Cryptid	Playagame	A24		☐	☐	
D&D - Waterdeep: Il Dungeon del Mago Folle	Asmodée	B22		☐	☐	
Daimyo's Fall: Dice Tuners	Axis Mundi	B27d		☐	☐	
Dark Ages II edizione	WBS	A6		☐	☐	
Dark Camelot	La Terra dei Giochi	A9c		☐	☐	
Deckscape – Dietro il sipario	dV Giochi	B23		☐	☐	
Di Uomini e Dei	SpaceOrange	A27		☐	☐	
Dominion: Secoli Bui	Giochi Uniti	A2-A23		☐	☐	
Doremi Zero	Chicco	C20		☐	☐	
Downforce: Circuiti Pericolosi	Mancalamaro	A17b-B27		☐	☐	
El Dorado	Ravensburger	A16B		☐	☐	
Eroi Olimpici	La Terra dei Giochi	A9c		☐	☐	
Escape Room espansione 1	Cranio Creations	A3-A15		☐	☐	
Escape Room espansione 2	Cranio Creations	A3-A15		☐	☐	
Escape Room: Il gioco	Cranio Creations	A3-A15		☐	☐	
Escape Tales: Il Risveglio	MS Edizioni	A18a		☐	☐	
Evolution Pulse Rinascita	The World Anvil	A7		☐	☐	
Fantablitz Junior	Simba Toys	C16		☐	☐	
Fantascatti Express	Giochi Uniti	A2 - A23		☐	☐	
Four against Darkness	Ganesha Games	B10		☐	☐	
Fuji	Cranio Creations	A3-A15		☐	☐	
Gattai! Spartan G	Fumble	A7		☐	☐	
Ghost Planets	Dreamlord Press	A8		☐	☐	
Glen More II	GateOnGames	B28		☐	☐	
Goryo	GateOnGames	B28		☐	☐	
Guida degli adepti	Wyrd Edizioni	A31		☐	☐	
Guida Regionale Rhovanion	Need Games	A10		☐	☐	
Heavy Sugar - Pacchetto di Accoglienza	Aces Games	A12c		☐	☐	
Hellboy: The Board Game	Cosmic Games	B27a		☐	☐	
Here's Negan	Cosmic Games	B27a		☐	☐	
Hero Realms	Devir Italia	A18		☐	☐	
Hexerei	Glimpse of Horror	B1		☐	☐	
Hokkaido	Playagame	A24		☐	☐	

LE NOVITA' EDITORIALI DI PLAY 2019

TITOLO	EDITORE	STAND	TIPO			NOTE
Honga	HABA	C19		☐	☐	
How do you doodle	Red Glove	A20		☐	☐	
Il Nascondino degli Animali	HABA	C19		☐	☐	
Il Ranocchio Scalatore	HABA	C19		☐	☐	
Il Tesoro dei Ghiacci	HABA	C19		☐	☐	
Il Tesoro del Pirata Nero	HABA	C19		☐	☐	
Innumerevoli e strani mondi The Strange	Wyrd Edizioni	A31		☐	☐	
Jetpack Joyride	3 Emme Games	B14		☐	☐	
Kanagawa: Yokai	Mancalamaro	A17b e B27		☐	☐	
King of Tokyo: Anubi	Mancalamaro	A17b e B27		☐	☐	
King of Tokyo: Power Up	Mancalamaro	A17b e B27		☐	☐	
Kingsburg Dice Game	Giochi Uniti	A2 - A23		☐	☐	
Kiwara	GateOnGames	B28		☐	☐	
Klothos: La Corte di Oberon	Fumble	A7		☐	☐	
La Dama Nera	Isola Illyon Edizioni	A30		☐	☐	
La Marcia Rossa	Epic Party LTD	A12b		☐	☐	
La Tomba di Re Calavero III	Dungeoneer Games & Simulations	A9c		☐	☐	
Le Notti di Nibiru: I Diari di Thalmon Rahx - Parte I	AcchiappaSogni	A20		☐	☐	
Libraria	XVGames	A7		☐	☐	
L'Isola del Tesoro	Mancalamaro	A17b e B27		☐	☐	
Little Arrow - Travel	Chicco	C20		☐	☐	
L'Ultima Torcia - L'arcipelago cremisi	Serpentarium	A32		☐	☐	
L'Ultima Torcia - L'arcipelago cremisi bestiario	Serpentarium	A32		☐	☐	
Lumache da Corsa	HABA	C19		☐	☐	
M&M Guida del Gamemaster	Kaizoku press	A9b		☐	☐	
Magic Maze Kids		B14		☐	☐	
Mappa Drakkron	Wyrd Edizioni	A31		☐	☐	
Mappa Trudvang	Wyrd Edizioni	A31		☐	☐	
Mappe Stellari	MS Edizioni	A18a		☐	☐	
Monkey Temple	Space Balloon	B27a		☐	☐	
Mostri vs. Eroi vol. 2 Racconti di Cthulhu	Pendragon	A19		☐	☐	

TITOLO	EDITORE	STAND	TIPO	da PROVARE	da COMPRARE	NOTE
Mysterium	Asmodée	B22	BG			
Naga Raja	Oliphante	B14	BG			
Nameless Land - Il Sovrano della Caduta	Aces Games	A12c	GDR			
Nazioni di Thea vol. 2	Need Games	A10	GDR			
Nessos	Mancalamaro	A17b e B27	BG			
Not the End	Fumble	A7	GDR			
Of Armies and Hordes	Ganesha Games	-	BG			
Our Haven	Axis Mundi	B27d	BG			
Paesi del Mondo	HABA	C19	BG			
Paladini del Regno Occ.	Fever Games	B16	BG			
Pathfinder II ed.: L'alba della fine del mondo	Giochi Uniti	A2 - A23	GDR			
Pathfinder Libro dei Salvatori	Giochi Uniti	A2 - A23	GDR			

LE NOVITA' EDITORIALI DI PLAY 2019

TITOLO	EDITORE	STAND	TIPO			NOTE
Pathfinder: Il Patto di Fuoco Infernale	Giochi Uniti	A2 - A23		☐	☐	
Peach Snaps	Dal Tenda	A1		☐	☐	
Pigsmoke	SpaceOrange	A27		☐	☐	
Piselli in Fila X6	HABA	C19		☐	☐	
Plenus	Devir Italia	A18		☐	☐	
Plucky Penguins	Dal Tenda	A1		☐	☐	
Plumbs... and play!	Little Rocket Games	B17		☐	☐	
Pozioni Esplosive esp. II: Il Sesto Studente	Ghenos	B21		☐	☐	
Pugno a Razzo!	Fumble	A7		☐	☐	
Racconti della desolazione	Wyrd Edizioni	A31		☐	☐	
Raiders of the North Sea	Ghenos	B21		☐	☐	
Ride: Gioca o Muori	Pendragon	A19		☐	☐	
Rio de la Plata	GiochiX	B8		☐	☐	
Robinson Crusoe II ed.	uPlay	A6		☐	☐	
Robots	Little Rocket Games	B17		☐	☐	
Rolling Ranch	GateOnGames	B28		☐	☐	
Root	MS Edizioni	A18a		☐	☐	
Root: La Compagnia del Fiume	MS Edizioni	A18a		☐	☐	
Saga of the Icelanders	Dreamlord Press	A8		☐	☐	
Sagrada Espansione	Cranio Creations	A3-A15		☐	☐	
Saint Seiya	3 Emme Games	B14		☐	☐	
Sangue Reale	MS Edizioni	A18a		☐	☐	
Savage Worlds	SpaceOrange	A27		☐	☐	
Scythe Encounters	Ghenos	B21		☐	☐	
Seco Creek Vigilance Commitee	Dreamlord Press	A8		☐	☐	
Sherlock: 4 luglio di Morte	MS Edizioni	A18a		☐	☐	
Sherlock: la Tomba dell'Archeologo	MS Edizioni	A18a		☐	☐	
Sherlock: Ultima Chiamata	MS Edizioni	A18a		☐	☐	
Shining Knits	Fumble	A7		☐	☐	
Shintiara: Schermo dell'Arbitro	Shintiara	A7		☐	☐	
Shy Monsters	GateOnGames	B28		☐	☐	
Silk	Devir Italia	A18		☐	☐	

BG · GDR · da PROVARE · da COMPRARE

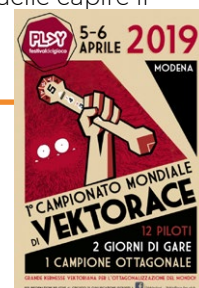
TITOLO	EDITORE	STAND	TIPO	da PROVARE	da COMPRARE	NOTE
Sine Requie Anno XIII Gladiatori	Serpentarium	A32	GDR	☐	☐	
Skytear	PvP Geeks	F7	BG	☐	☐	
Slide Quest	Oliphante	B14	BG	☐	☐	
Small Islands	Playagame	A24	BG	☐	☐	
So Long, My World	Axis Mundi	B27d	BG	☐	☐	
Spyfall – Doppio Gioco	dV Giochi	B23	BG	☐	☐	
Star Trek miniatures	Cosmic Games	B27a	BG	☐	☐	
Starfinder: Coll. di Pedine	Giochi Uniti	A2 - A23	GDR	☐	☐	
Starfinder: Il t13° portale	Giochi Uniti	A2 - A23	GDR	☐	☐	
Starfinder: Le nubi in rovina	Giochi Uniti	A2 - A23	GDR	☐	☐	
Strontium Dog	Cosmic Games	B27a	BG	☐	☐	
Sumo Slam	Dal Tenda	A1	BG	☐	☐	
Super adventures • Pocket Ed.	Inspired Device	A7	GDR	☐	☐	
Taccuino di Urban Heroes	Tin Hat Games	A28	GDR	☐	☐	

LE NOVITA' EDITORIALI DI PLAY 2019

TITOLO	EDITORE	STAND	TIPO			NOTE
Tails of Equestria	Need Games	A10		☐	☐	
Terribile bellezza	Wyrd Edizioni	A31		☐	☐	
The Fires of Knowledge	The Evil Company	A33		☐	☐	
The Potion	Cranio Creations	A3-A15		☐	☐	
Tortuga gourmet	Red Glove	A20		☐	☐	
Transeuropa	Ravensburger	A16B		☐	☐	
Trapwords	Cranio Creations	A3-A15		☐	☐	
Trudvang guida del GM	Wyrd Edizioni	A31		☐	☐	
Trudvang man. del giocatore	Wyrd Edizioni	A31		☐	☐	
Tsukuyumi: Full Moon Down	Cosmic Games	B27a		☐	☐	
U-Boot	Cranio Creations	A3-A15		☐	☐	
Urban Heroes Profiles	Tin Hat Games	A28		☐	☐	
Un Nuovo Inizio	Epic Party LTD	A12b		☐	☐	
Underwater Cities	MS Edizioni	A18a		☐	☐	
Valparaiso	Cranio Creations	A3-A15		☐	☐	
Vampire the Masquerade: Heritage	3 Emme Games	B14		☐	☐	
Vampiri dadi	Need Games	A10		☐	☐	
Vampiri Manuale Base/DeLuxe	Need Games	A10		☐	☐	
Vampiri Schermo del Narratore	Need Games	A10		☐	☐	
Vigilantes	La Terra dei Giochi	A9c		☐	☐	
Village Attacks	Wyrd Edizioni	A31		☐	☐	
Villainous	Ravensburger	A16B		☐	☐	
Vivaldi	XVGames	A7		☐	☐	
Wild West Exodus	Cosmic Games	B27a		☐	☐	
Wingspan	Ghenos	B21		☐	☐	
Witch & Pig	Little Rocket Games	B17		☐	☐	
Wizard's Garden	XVGames	A7		☐	☐	
Xenoscape	Tin Hat Games	A28		☐	☐	
Yndaros - La Stella più Oscura	SpaceOrange	A27		☐	☐	

PERCORSO BOARDGAMER

Per quanto si arricchisca costantemente anno dopo anno di novità e opportunità, una delle principali assi portanti di PLAY è certamente la parte dei boardgame, senza i quali, vecchi o nuovi che siano, stenteremmo a immaginarci la manifestazione.

Non per nulla il festival e si è conquistata il titolo di "Ludoteca più grande d'Italia", ed è facile capire il perché già solo dal colpo d'occhio della distesa infinita di tavoli che troveremo ad accoglierci.

Un boardgamer che si rispetti non può che fiondarsi appena entrato ai padiglioni A e B - caratterizzati quest'anno per la prima volta da una idempotenza pressoché perfetta per quello che riguarda la presenza editoriale. Ovviamente, la prima parte della mattinata, se non tutta, sarà dedicata alla prova della lista di titoli che avete eletto come possibili acquisti o anteprime più interessanti (perché siamo sicuri che l'avrete fatta...o comunque è la prima cosa che vi è venuta voglia di fare appena preso in mano questa guida!). Tra questi, vale la pena menzionare **Cryptid**, di cui saranno disponibili pochissime copie per la vendita presso Playagame Edizioni, **Il Signore degli Anelli: Viaggio nella Terra di Mezzo**, all'esordio mondiale da Asmodee Italia, oppure **Root** in anteprima allo stand MS Edizioni, oppure ancora **Nemesis** con un tavolo demo allestito nello spazio di Cranio Creations. Se però riusciste, sarebbe bene che teneste d'occhio lo stand Ghenos, perché alle 10 del venerdì è in programma l'ultima qualificazione per le finali del mondiale di **Vektorace**. In ogni caso, il appena possibile cercate di ricavarvi un po' di tempo per passare allo stand di Gioconomicon nel padiglione A per poter iscrivervi e prender così parte alla votazione della migliore novità editoriale del festival.
Arrivati al pomeriggio, la giornata potrebbe proseguire con una visita allo stand Pendragon Games per la presentazione di **RIDE: Gioca o Muori** assieme a Fabio Guaglione, lo sceneggiatore dell'omonimo film a cui è ispirato il card game, per poi concludersi con una capatina all'area RePlay, allestita dalla Tana dei Goblin nel padiglione A, per intavolare qualche sempreverde.
Dopo una rapida cena, il venerdì sera potreste passarlo al Club TreEmme sito in Via Paltrinieri 80, dove avverrà la celebre Asta Tosta a ingresso libero, occasione a dir poco ghiotta per concludere qualche affare o portarsi a casa un pezzo da collezione.

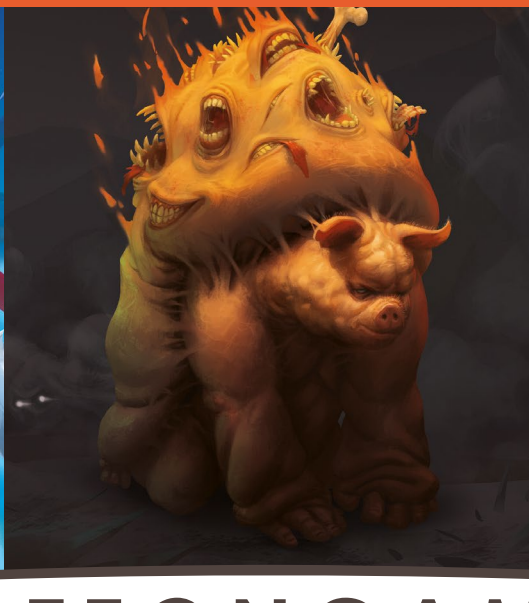
PANINI COMICS A PLAY

Ospite per la prima volta alla manifestazione ludica modenese, Panini Comics è pronta a mostrarci la sua sterminata serie di universi a fumetti che, per l'occasione, sfoggia anche una dimensione interattiva. Per iniziare, Marco B. Bucci e Jacopo Camagni presentano uno speciale capitolo del loro Nomen Omen, reso giocabile grazie al contributo di Need Games e masterizzato da Marco B. Bucci, ma è presente anche Sio con l'anteprima della nuova edizione del suo "fumettogame" Johnnyfer Jaypegg e il tesoro degli alieni commestibili, così come è possibile sfogliare il terzo capitolo del fumetto di Dungeons & Dragons: La Furia del Gigante di Gelo e Dungeons & Dragons VS Rick & Morty. Infine, oltre all'enorme varietà di collezioni Marvel e Manga, è presente la Library Edition di The Witcher e, per i più piccoli, l'immarcescibile Topolino.

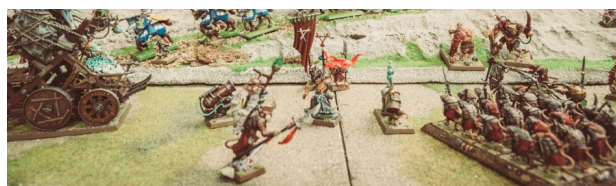
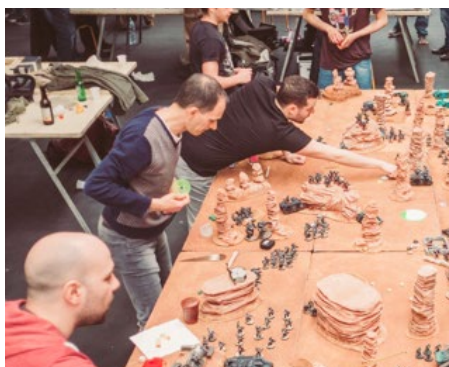
Sabato mattina, chi non è impegnato nelle finali di **Vektorace** potrebbe passare allo stand dedicato al Gioco dell'Anno e sfidare l'autore Ager Sams Granerud al suo **Flamme Rouge**; con l'adrenalina della corsa ancora a mille, è tempo poi di arrivare allo stand di MS Edizioni, dove Vladimír Suchý accompagna la presentazione della sua ultima fatica Underwater Cities, candidato tra l'altro alla vittoria del Goblin Magnifico. A proposito del premio indetto dalla Tana dei Goblin, se voleste provare anche gli altri finalisti c'è un'area dedicata allo scopo nel **padiglione A**.
Il pomeriggio potrebbe invece valere la pena, fare un passaggio al **padiglione F** che quest'anno diviene La Mecca vera e propria per gli appassionati di miniature. Ad aspettarvi ci sono numerosissimi boardgame dal notevole impatto scenico e attrattiva dal punto di vista delle ambientazioni, a partire da Resident Evil 2, fino ad **Alien VS Predator**, passando per Batman Miniature Game.
A conclusione della giornata, infine, alle 17:30 potreste partecipare alla conferenza stampa di Richard Breese, vincitore del Goblin Magnifico 2018 con il suo Keyper.

VALLEJO PAINTING AWARD

Per celebrare la nascita del padiglione interamente dedicato ai miniature game tridimensionali, Cosmic Group / Cosmic Games, in collaborazione con Acrylicos Vallejo e Knight Models, inaugura il Vallejo Painting Award, un contest di pittura al quale i partecipanti hanno iscritto le loro creazioni realizzate con miniature appartenenti a giochi attualmente in commercio e di scala non inferiore a 25 mm. Il concorso è suddiviso in due macro-categorie, ovvero miniature generiche e appartenenti al gioco Batman Miniature Game, e premia i più begli esemplari di unità singole, truppe, gruppi o scenari, veicoli, mostri (per sculture di oltre 50 mm) e molto altro.
Chiaramente è possibile visionare tutte le composizioni presentate e assistere alla premiazione conclusiva, fissata per domenica 7 aprile.

Con sulle spalle una bella nottata ristoratrice, domenica mattina potrebbe essere il momento migliore per gustarsi una partita a qualche meraviglioso titolo impegnativo, dirigendosi nella **Hardcore Gaming Room** allestita in Sala 100. Successivamente, per rinfrancare gli affaticati neuroni, vale la pena spendere qualche momento al **padiglione F** dove, grazie a Bivacco Vicenza e a **La Forgia dei Mondi**, è possibile sgranchirsi con qualche sfida a **Klask**, il sorprendente duello "magnetico" edito da Oliphante.
Infine, prima dell'inevitabile saluto alla manifestazione, potrebbe essere una buona idea fare un ultimo giro di acquisti oppure spendere un po' di tempo davanti a qualche bell'astratto come Dama, Scacchi, Bao o Go, a meno che non voleste approfittare degli atti finali del festival per intavolare qualche ultima partita ad anteprime quali **Architetti del Regno Occidentale** presso Fever Games, oppure **Cleopatra and the Society of Architects** grazie a Uplay.it Edizioni.

PERCORSO
MINIATURE GAMER

Una importante novità da registrare in questa undicesima edizione di PLAY è il posto di primo piano offerto ai giochi di miniature. Ebbene sì, i giochi di battaglie tridimensionali hanno finalmente trovato una casa al padiglione F e quindi non c'è occasione migliore, per un appassionato di questo storico settore del nostro hobby, di visitare la tre giorni modenese.

Una volta giunti nel complesso fieristico, cercate subito la via verso il **padiglione F**, giacché gran parte degli avvenimenti interessanti si svolgeranno al suo interno. Per iniziare a entrare nel clima, viene facile fare un giro tra i numerosi scenari allestiti da Il Sito dell'Anello o dal Fan...Ghaaa! Team, tutti ispirati a momenti cardinali de **Il Signore degli Anelli**, e cominciare "sgranchire" le proprie abilità strategiche simulando l'assedio al fosso di Helm, oppure la sfida tra Legolas e Gimli alla migliore collezione di orchetti morti. Qualora invece la saga tolkeniana non fosse nelle vostre corde, potreste invece calarvi nel fantasy de **La Nona Era**, oppure cimentarvi in uno dei numerosi scontri a sfondo storico: avrete l'imbarazzo della scelta, con una notevole varietà di opzioni che va dalle crociate allo sbarco in Normandia. Tra un fronte di battaglia e l'altro, potrete anche approfondire gli aspetti più strettamente legati al modellismo con la community de I Minimondi di Capochino, ma anche di far parte al laboratorio di pittura per miniature e scenari di Fan...Ghaaa! Team.

Domenica vi potreste anche permettere un'"escursione" fuori dal padiglione wargames: in particolare, la Gilda dei Bardi nel padiglione C consente di provare Blitz Bowl - il footbal fantasy di casa games Worskshop - e Casus Belli ospita nel padiglione E Aldo Ghetti e partite demo del suo Arena Colossei: Ludi Gladiatorii, gioco di combattimenti tra gladiatori sviluppato insieme a Sir Chester Cobblepot e con miniature realizzate da Orconero. Se invece siete appassionati di Chronopia, non dovreste perdervi il torneo organizzato del Mutant Chronicles Italian Club nel padiglione F.
A prescindere da quanto fatto precedentemente, a suggellare la perfetta conclusione di questa tre giorni da wargamer, è bene spendere un po' di tempo per ammirare le creazioni esposte per il Vallejo Painting Award, un contest di pittura indetto da Cosmic Games in collaborazione con Acrylicos Vallejo e Knight Models, che premierà diverse tipologie di miniature e scenari, suddivisi in varie categorie, tra le quali spiccano in special modo quelle legate al recente Batman Miniature Game.

Durante la giornata di sabato ci si inizia a confrontare con i grandi nomi del gioco tridimensionale. Per cominciare, potrete partecipare alle demo del celebre **DUST 1947** e, grazie al distributore ufficiale Ammo Drop, potrete carpire i segreti di pittura di Emanuele Terzoni, fondatore dello studio di pittura e modellismo Green Art Of Colours, oltre che interloquire con Paolo Parente, autore e ideatore dello storico wargame fantascientifico ucronico. Andando oltre, potreste invece scegliere di immergervi nelle battaglie campali di **Epic Armageddon**, allestite negli universi del 30k e del 40k da Bivacco Vicenza, ma anche scoprire tutto della nuova edizione di **Adeptus Titanicus**. Qualora vi sentiste più competitivi, avrete la possibilità di prender parte a un torneo di **Horus Heresy**, altro celebre titolo del colosso di Nottingham calato nel millennio 30k, nel tentativo di riscrivere la storia del celebre conflitto, oppure di misurarvi nel qualifier di **Warhammer Underworld** indetto da Ludic Incoming.

SIMBA TOYS: PRIMI PASSI NEL MERCATO ITALIANO CON I GIOCHI DA TAVOLO FIRMATI ZOCH!

Simba Toys Italia, già nota al grande pubblico per le sue linee di giocattoli, nel 2018 ha deciso di portare in Italia i giochi da tavolo a marchio Zoch. Come si muoverà nel prossimo futuro? Ne parliamo con l'Head of Marketing Giandiego Coloru.

A TU PER TU CON GIANDIEGO COLORU

Simba

Zoch era già presente in Italia con alcuni giochi da tavolo eppure Simba, proprietaria del marchio, ha scelto questo preciso periodo storico per il ritorno nel Bel Paese in via ufficiale: ritenete che sia il momento migliore?
La decisione di entrare direttamente sul mercato italiano è stata presa di comune accordo tra divisione italiana e casa madre tedesca. Abbiamo riscontrato un trend crescente verso i giochi da tavolo in generale, ma anche verso i titoli per famiglie e bambini, e abbiamo voluto prendere in mano in prima persona i giochi Zoch. Localizziamo per raccontare agli italiani che il gioco merita, per diffondere conoscenza e cultura, e ampliare il bacino di pubblico.

I titoli Zoch sono rivolti solitamente alle famiglie e ai giocatori più piccini: è una fascia di mercato che riconoscete reattiva anche in Italia?
In Italia sta crescendo il desiderio delle famiglie di ritrovarsi a giocare: insieme ci si diverte di più e si creano legami. I genitori vogliono trascorrere tempo di qualità in modo intelligente e divertente con i propri figli anziché delegare ad altri o a strumenti elettronici. Percepiamo questi aspetti ogni giorno come trend e li tocchiamo con mano in occasione degli incontri diretti con il pubblico.

Avete esordito con titoli vincitori di premi come lo Spiel des Jahres e che, anche in Italia, consideriamo dei classici. La fucina Zoch, però, crea sempre novità: come alimenterete il nostro mercato?
Per ora abbiamo scelto i giochi più classici e conosciuti, e vogliamo aumentarne la visibilità. La missione di quest'anno è far conoscere il più possibile un prodotto che sappiamo essere molto forte, valido, meritevole, che sa creare valore. A processo innescato, nel 2020, ci muoveremo in modo più importante, sempre valorizzando i prodotti, e proporremo una selezione di novità scelte tra i titoli di casa madre. Saremo fedeli al target dei più piccoli e alle famiglie come fase di entrata, ma prevediamo di ampliare il catalogo. Come divisione italiana siamo ancora nuovi in questo mercato dalle molte peculiarità, vogliamo imparare a conoscerlo giorno dopo giorno e in modo approfondito per agire al meglio.

Fantablitz, il famosissimo e premiato gioco del 2010 con il fantasma Baldovino come protagonista, ritorna con un nome nuovo.
Noi crediamo che Fantablitz sia il riflesso di altri esempi nel mercato italiano: giochi simili hanno inizialmente incontrato il favore di un gruppo ristretto di gamer ma, negli ultimi due o tre anni, sono stati proposti al grande pubblico incrementandone esponenzialmente il successo. Fantablitz si vuole rivolgere sia ai giocatori sia a chi si avvicina per la prima volta a questo mondo. Chi lo prova ci racconta che rimane sorpreso dalla sua semplicità logica e dal divertimento che ne scaturisce.

Esistono titoli molto simili a Fantablitz per ambientazione o meccaniche: come intendete spiegarne il valore e le differenze al grande pubblico?
Fantablitz è la versione italiana dell'originale Geistesblitz della Zoch, unica e inimitabile. Per far conoscere il gioco a un pubblico più vasto, il modo migliore è sicuramente farlo provare! Saremo presenti in eventi e fiere tra cui Play a Modena, faremo giocare tutti sia nei negozi sia in altre location appositamente scelte, e abbiamo in mente idee anche molto originali e divertenti.

Fantablitz è il capostipite della linea, ma sappiamo che ne esistono altri, come 2.0 o 5 a mezzanotte: arriveranno?
Stiamo pensando di lanciare nuovi titoli nei prossimi due anni per completare le linea. Il primo sarà Fantablitz Junior, rivolto ai bambini dai 4 anni, ma non sarà il solo.

In casa Simba Italia giocate? Noi ci immaginiamo frenetiche partite durante la pausa pranzo! Ci raccontate di voi?
Testiamo e valutiamo i giochi da localizzare, in Simba e anche con famiglie ancora neofite, per avere un parere "pop" e realistico, ma giochiamo anche al di fuori del lavoro! La mia personale classifica vede in testa Fantablitz, seguito da Villa Paletti e Spinderella. Mia figlia di cinque anni adora la Corsa dei Lombrichi e Spenna il Pollo, ma si sta già allenando a Fantablitz, ha capito il meccanismo e si diverte molto a provare. Poco tempo fa, in riunione vendite con i nostri rappresentanti abbiamo organizzato un torneo di Fantablitz; inizialmente erano un po' poco attenti, forse stavano un po' sottovalutando l'approccio al gioco ma, una volta seduti al tavolo, è scattato lo spirito competitivo e la concentrazione, e si sono divertiti tutti tantissimo! iG

ESPOSITORI PLAY 2019

ESPOSITORE	STAND
3EMME	B14B-F16
ACES GAMES	A12C
ACHERON	A26
AGE OF URANUS	A12A
AGON	B33
ALCHEMIAN	G13
ALEPH GAME STUDIO	E3
ALEX-GAMES	B39
AMMO DROP	F14, F22
ANGORATH	F13
ARISTEA	A26
ARTEHOBBY	F5B
ASMODEE CLASSIC	C07B
ASMODEE ITALIA	B22
ASTER WARGAMES	F3
AXIS MUNDI GAMES	B27D
BOARD GAMES INVASION	A18A
CENCINI'S BOOK	A26
CHESSEX	A17A
CHICCO	C20
CMON	B13-F5C
COLOR VELVET	C21-B5
COMUNE DI MODENA	B19
COSMIC GAMES	B27A
COSMIC GROUP	F8
COSPLAYOU	A22
CRANIO CREATIONS	A3-A15
CREATIVAMENTE	B2
DADI E PIOMBO	F6
DAL TENDA	A1
DAL TENDA MEGASTORE	C09
DEVIR	A18
DJECO	C15
DOPPIO GIOCO PRESS	A16A
DREAMLORD PRESS	A8
DV GIOCHI	B23
EPIC PARTY GAMES	A12B
ERICKSON	C04
FEUDALESIMO E LIBERTÀ	B27B
FEVER GAMES	B16
GALACTUS CIAMPINO	F10
GAME4FUN	C04B
GAMES & MOVIES	C15
GAMETRADE	B7
GATEONGAMES	B28
GHENOS GAMES	B21
LA GILDA DI CAT	F12
GIOCHI BRIOSI	C05B
GIOCHI UNITI	A2 - A23-G31
GIOCHINSCATOLA	A14B
GIOCHIX.IT	B8
GIOCONOMICON	B10
GORIO GAMES	C24
GLIMPSE OF HORROR	B1
HABA	C19
HEXEREY - LE TRE STREGHE DI WURZBURG	B1
I LIBRI DELLO GNOMO	A25
IELLO	A17B
IOGIOCO	B10
YOURCOMMAND!	F21
ISOLA ILLYON EDIZIONI	A30
JUST FOR GEEK	C01
LA FUCINA DEL DRAGO	G17
LABIRINTO SHOP	F5

ESPOSITORE	STAND
LE RUNE	G23B
LEFAGIO	C18
LEGOISTA	B37
LIBRARSI	A26
LITTLE ROCKET GAMES	B17
LOGICA GIOCHI INTELLIGENTI	B3
LOPPOSTO	G16
MAGIC WORKS GAMES	B17A
MAGICSTORE.IT	B26
MANCALAMARO	B27
MANICOMICS	A7
MAX MANGA - NONAME	G6
MENSA ITALIA	B17B
MINOS GAMES	A8A
MOBY GEEK / GEEKNSON	B9
MODELLAND	F23
MONDIVERSI	A9
MS EDIZIONI	A18A
NARRATTIVA	A8
NEED GAMES	A10
NERDURA GAMES	B35
NIKOLA IGRE	C23
OCIUS	B38
OFFICINA CREATIVA 42	F11
OFFICINA TYPO	C03
OLIPHANTE 2	B14
PANINI	A21
PANINI STICKERS	C09
PENDRAGON GAME STUDIO	A19
PIANETA HOBBY	B26B
PIRETTI	G13
PLAYAGAME	A24-B12
POW	A8B
PVPGAMES	F7
PWORK WARGAMES	F9
RAVEN DISTRIBUTION	A25
RAVENSBURGER	A16B
RED GLOVE	A20-C05A
RPG MEETING	A9B
SCRITTO A MANO	B30
SCUOLA INTERNAZIONALE DI COMICS	B29
SERPENTARIUM	A32
SIMBATOYS - ZOCH	C16
SIMULATOR SOCCER	B41
SOLFANELLI EDITORE	A26
SPACEORANGE42	A27
TABULA GAMES	B16A
TAKA TUKA	B4
TAMBÙ	B15
TANA DELL'ELFO	F2-G31
TERRA DEI GIOCHI EDIZIONI	A9C
THE SILENCE OF HOLLOWIND	A33
TINHAT GAMES	A28
SOLO EVENTI	B40
TOPO REDAZIONE	C09C
UDO GREBE GAMEDESIGN	E2
UNIMORE	B18
UPLAY.IT	A6
VANGUARD	B6
VEIL OF THE AGES	F13B
WARLORD	F24
WATSON EDIZIONI	A26
WINNING MOVES	B9
WYRD EDIZIONI	A31

PERCORSO
WARGAMER

Stabile ormai da due anni all'interno del **padiglione E**, la sezione del boardgame storico a PLAY compie otto anni e si prepara a festeggiare con moltissimi eventi di vario tipo, organizzati in un'area di circa 400 metri quadri. Meglio quindi evitare di farsi prendere alla sprovvista e, all'arrivo, il consiglio migliore che si possa rivolgere a un appassionato di boardwargame e giochi di simulazione storica, è quello di dirigersi subito verso la segreteria organizzativa dell'evento, approntata dall'associazione **Casus Belli** e grazie alla quale si può subito avere un'idea pratico sul come orientarsi nel padiglione, sugli eventi in partenza, ma anche sulle novità in uscita, convention e raduni che avverranno nell'anno.

A proposito di novità, una volta presa confidenza con l'area, potrebbe essere interessante provare qualche nuova uscita dell'ultimo periodo. A tal scopo, perché non iniziare con una demo di **878 Vikings**, in collaborazione con Casus Belli e l'editore Wyrd? Scaldato così il nostro "spirito battagliero", si potrebbe passare all'area **Acies Edizioni** per accaparrarsi il nuovo numero di Parabellum a cura di Piergennaro Federico, contenente un gioco sull'ARMIR (l'Armata Italiana in Russia), oppure provare una delle novità da loro proposte come **Moravian War: Battle of Austerlitz**, oppure **Durchbruch**, un'interessante anteprima sulla battaglia di Caporetto. Rimanendo sempre sul tema delle uscite recenti novità, grazie alla Gilda dei Giocatori, è possibile intavolare anche **Europe in Turmoil**, il nuovo card driven da due giocatori della Compass Games ispirato a Twilight Struggle e ambientato agli inizi del 20° secolo, oppure provare qualche succosa demo dei titoli commercializzati da Taktyka i Strategia.

Infine, l'ultimo giorno ci sembra perfetto per celebrare qualche storico sistema di gioco, ad esempio con una sfida ad **Advanced Squad Leader** in uno degli scenari allestiti da ASL Italia, oppure con una demo di Pendragon, l'ultimo arrivato della linea COIN (GMT), allestita da Casus Belli in un'area interamente dedicata alla celebre serie di titoli GMT. Qualora foste invece in compagnia di neofiti o di future leve del boarwargaming, potreste farvi accompagnare allo stand NoFerPlei e iniziarli a questo hobby con una partita a **Command and Colors: Ancients** oppure a **Memoir '44**.
Se in ultimo vi avanza un po' di tempo e gradite anche il gioco tridimensionale, potreste imparare i rudimenti del volo di **Fighting Wings** allo stand Quarta Dimensione, oppure approfittare della presenza di Aldo Ghetti allo stand di Casus Belli e provare una sfida gladiatoria ad **Arena Colossei**; tuttavia non sottovalutate anche l'opportunità di fare un salto al **padiglione F** per immergervi in una dei tantissimi scenari storici tridimensionali allestiti dal **Fan...Gaaah! Team**: ce ne è veramente per tutti i gusti!

Dopo così tante novità, *sabato* si potrebbe invece dedicarlo a vivere esperienze più particolari; coerentemente con il tema dell'undicesima edizione di PLAY, una buona idea potrebbe essere quella di partecipare a **The Space Race**, un "megagame" interattivo a squadre che simula la corsa allo spazio delle superpotenze europee, oppure - perché no - tuffarci in qualche conflitto ipotetico come quello navale organizzato da Hydra Games con **South China Sea** di Compass Games, oppure quello su territorio tedesco di **Less Than 60 Miles** di Thin Red Miles proposto da Casus Belli. In alternativa, potrebbe essere interessante lasciarsi guidare da Mario Aceto alla guida di uno squadrone di BF-109 tedeschi in **Sky Above the Reich** di GMT, uno dei migliori boardwargame per il gioco in solitario.

PERCORSO
ROLEPLAYER

Il gioco di ruolo è sempre stato centrale nel palinsesto della convention modenese ed anche in questa undicesima edizione di PLAY non mancano tavoli e master pronti a farci vivere avventure fantastiche in mondi oltre ogni immaginazione.

Il viaggio inizia subito da venerdì mattina, con i ragazzi di FAN..GHAA! team che ci trasportano nella Terra di Mezzo de **L'unico Anello** sedici anni dopo che l'oscuro Signore si è rivelato a Mordor, oppure in **Uncharted Worlds** potremmo vivere una space opera in una galassia lontana lontana con un gioco di ruolo germogliato dal prolifico seme de **Il Mondo dell'Apocalisse**.
Il pomeriggio, se amate il brivido, non potete non recarvi in sala 400 per **Play al buio**. La formula è semplice: entri, ti siedi e giochi di ruolo... ma non sai a cosa fino a che il master non comincia la sua narrazione!
Se invece prediligete atmosfere più placide, potreste andare nella **Balconata 400** e avvicinarvi al carretto della Fai Chen's Fantastical Faire, dove con la vostra scheda dell'adventurers league di Dungeons & Dragons 5 edizione e il vostro log sheet potrete fare le vostre compravendite di oggetti magici tra giocatori.
La sera troverete ad attendervi **Bad Moon Rising**, il primo l'evento massivo di Lovecraftesque - titolo vincitore del **Gioco di ruolo dell'Anno 2018** - dove si giocherà un'unica grande partita su più tavoli contemporaneamente, al cui termine una videobox vi catapulterà in una nuova dimensione dell'orrore cosmico.

La domenica inizia subito alle ore 9:30 in sala Gygax e Arneson con un nuovo capitolo di **Codex Venator**, la campagna condivisa basata sul SRD di D&D5, tenuto da Il Parco della Vittoria.
Senza muovervi di un passo, alle 14.30 è tempo di EPIC, il celebre evento multitavolo di **D&D 5** stavolta ambientato nel pericoloso dungeon di Sottomonte, alla ricerca di Durnan dopo che ha chiuso la famosa locanda dello Yawning Portal.
Il poco tempo che rimane, infine, potreste impiegarlo o per qualche altra demo più "insolita", come quella immersa nell'ambientazione tecno-magica futuristica di Diventi, oppure per fare un ultimo giro tra i padiglioni per acquistare novità editoriali che avete gradito di più o scovare qualche affare per arricchire la vostra collezione.

La giornata di sabato potrebbe iniziare, coerentemente con il tema della manifestazione, con una demo di **Apollo XII** alla scoperta dei "dietro le quinte" della famosa e sfortunatissima missione, per poi proseguire grazie con una demo di **Evolution Pulse Rinascita** tenuta dall'Associazione Torre Nera.
Per riposarsi tra una missione e l'altra, alle ore 12:30 potreste godervi una Talk nella sala Reali (sala 30), dove si introdurrà e si imparerà a gestire il BLEED, cioè tutte le sensazioni, i pensieri, relazioni e altri aspetti della vita dei giocatori che si riversano nei loro personaggi. Successivamente, potreste recarvi allo stand Need Games e approfittare della presenza di **Jason Carl** per la presentazione della versione italiana della quinta edizione di Vampiri: The Masquerade, tuttavia alle 14.30 non dovreste esitare a dirigervi nella sala Gygax e Arneson dove è in programma un evento multitavolo di **The Strange** in collaborazione con The Agency e Wyrd Edizioni.
Più tardi, se avete voglia di un po' di azione, grazie a La Squadra dei Falchi potrete entrare nell'arena e sfidare un campione o un vostro amico in un combattimento LARP a colpi di spade, ma se invece volete un tuffo nella nostalgia, perché non fare due passi al Quadrilatero del Librogioco e immergersi nel mondo delle storie a bivi che così tanto sta tornando in auge? La sera del sabato tornerete ancora una volta vampiri, con il Grande Conclave di Modena, il primo evento live dedicato a **Vampiri V5** organizzato da Need Games in collaborazione con Camarilla Italia dove si potrà giocare insieme a Jason Carl in persona.

QUADRILATERO DEL LIBROGIOCO

A suggello del loro rinnovato successo, per la prima volta anche i librigioco si accasano a PLAY nel **Quadrilatero del Librogioco**, un'iniziativa allestita nel padiglione A in collaborazione con lo storico portale **Librogame's Land**. All'interno dell'area, oltre a poter fruire delle ultime produzioni di editori affermati e indipendenti, è possibile partecipare a tornei come l'**Arena Darkwing** organizzato dall'ideatore della saga fantasy Davide Cencini, ma anche a letture condivise come quella allestita con l'autore Valentino Sergi per celebrare Dagon, primo volume della serie T**he Necronomicon Gamebook** pubblicata da Officina Meningi. Inoltre questo spazio ospita Dadi e Dungeon, ovvero una serie di sessioni di dungeon crawling dal sapore squisitamente old school - molto simili a esperienze da librogioco - con sistemi come **4 Against Darkness**, **Advanced Dungeons** e **Dungeon 6**.
Spazio, per finire, anche a conferenze sull'approccio alla realizzazione di librigioco moderni e per bambini, e al concorso **FoglioGame 2019**, ovvero a una serie di librigioco da una pagina disponibili da giocare e da votare durante tutto il festival.
Le novità che troverete nel Quadrilatero del Librogioco:

Acheron Books
◆ Vivi e lascia risorgere - Mauro Longo
◆ Gremlins ad alta quota - Mala Spina
Aristea
◆ Fra Tenebra e Abisso 1: Il Marchio
◆ Fra Tenebra e Abisso 2: La Megera
Edizioni Librarsi
◆ Blood Sword 2: Il Regno di Wyrd - Dave Morris e Oliver Johnson
Raven Distribution
◆ Oberon 3: Oltre il Cancello dell'Incubo - Joe Dever
◆ Lupo Solitario 14: I Prigionieri di Kaag - Joe Dever
◆ Choose Cthulhu 3: La Maschera di Innsmouth! - Giny Valris
◆ Choose Cthulhu 4: La Città Senza Nome! - Giny Valris
Space Orange 42
◆ I Quattro della Venturosa - Andrea Tupac Mollica
Watson Edizioni
◆ Jekyll e Hyde - Marco Zamanni ed Enrico Corso
Work on Color
◆ Scrivi la tua Avventura! - Mauro Longo, Matteo Poropat e Mala Spina.

PERCORSO FAMIGLIA

Anche quest'anno, come di consueto, PLAY non pensa solo agli assidui - e spesso attempati - gamer, ma offre diverse opportunità di gioco e iniziative culturali anche per chi vuole accompagnarsi con la propria famiglia nel meraviglioso mondo del gioco tabletop.

Per entrare subito nel vivo nella manifestazione, ma cercando di accontentare i gusti di tutti, si potrebbe partire dal **padiglione C**, dove associazioni come Area Games e MoRe Games! mettono a disposizione uno staff dedicato alla (ri)scoperta di giochi da tavolo vecchi e nuovi, spiegandoli e guidando tutti nello svolgimento della partita e, se necessario, utilizzando anche varianti studiate per bambini e a fini ludico-didattici.
Dopo questa “scorpacciata” ludica, specie se avete al seguito dei bambini fino a sei anni, potreste dirigervi nel cortile del **padiglione E**, dove l'associazione Ali per Giocare e Melarancia hanno allestito un'area interamente dedicata al gioco per i più piccoli e le famiglie.
Se riuscirete a convincere i vostri pargoli a spostarsi, potreste poi tornare nuovamente al padiglione C per il campionato delle trottole organizzato da Il Tarlo, con tanto di pista baby e big e proiezioni in diretta delle performance, per poi fare un salto allo stand dell'Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia, dove future insegnanti delle scuole primarie e dell'infanzia propongono numerosi giochi da fare in gruppo.

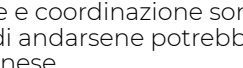
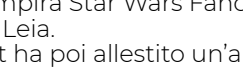
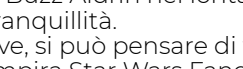
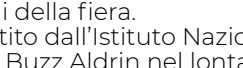
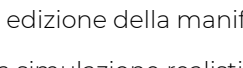
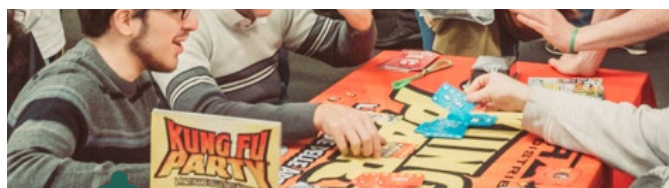
La mattinata di domenica potreste cimentarvi tutti insieme nella **Caccia al Radiotesoro**, nella quale l'Istituto nazionale di Astrofisica sfida tutti a trovare un trasmettitore nascosto negli intorni del padiglione C, usando sistemi di antenne e ricevitori radio.
Conclusa l'esperienza, potrebbe essere il caso di recarsi al padiglione A, dove il FAN...GHAAA! Team ha preparato delle partite dimostrative a Mostri?! Niente Paura!, un gioco di ruolo capace di “incollare” al tavolo anche i bimbi da cinque anni in su.
Il tempo che rimane potrebbe essere infine impiegato onorando celebri universi del fantasy e del fantastico, magari andando al padiglione F, dove l'**Associazione Italiana Studi Tolkieniani** allestisce demo di numerosi giochi ambientati nell'immaginario dello scrittore fantasy per antonomasia, oppure dirigendosi al **padiglione G** per ammirare gli splendidi costumi realizzati dalla 501a Italica Garrison.

Sabato mattina potrebbe essere opportuno dedicarlo a provare qualche novità tra i giochi introduttivi e per famiglie. A tale scopo, nei **padiglioni A e B** si potranno trovare gli stand di tantissimi editori e vi potrete far tranquillamente consigliare dalle nutrite schiere di dimostratori che sapranno venire incontro ai vostri gusti e necessità. Volendo poi riscoprire celebri titoli del passato, potreste prendere in considerazione l'idea di passare nell'area RePlay realizzata dalla Tana dei Goblin nel padiglione A.
Il pomeriggio si prevede più dinamico, dato che alle ore 14:00 nel **padiglione F** si potrà partecipare al torneo di calciobalilla a coppie indetto dall'associazione sportiva dilettantistica Lacalciobalillasport. Decisamente un'ottima iniziativa per mettervi alla prova in coppia con la vostra dolce metà o confrontarvi insieme ai vostri figli.
Tornando poi al padiglione C, si possono incontrare molti editori specializzati come Chicco, Centro Studi Erickson e Djeco con le loro offerte in grado di educare e far divertire bimbi di tutte le età anche a partire dai due anni. I più grandicelli - genitori compresi - potrebbero invece dilettarsi in una simulazione realistica di viaggio spaziale preparata da Il Cosmo sempre nel padiglione C.

PERCORSO
CASUAL GAMER

PLAY di Modena, oltre a essere il principale evento italiano dedicato al "gioco analogico", è anche una fantastica occasione per iniziare conoscere il mondo dei giochi da tavolo e di ruolo e provare con mano un ottimo modo di divertirsi e di stare insieme.

Quindi, se per la prima volta siete riusciti a ritagliarvi alcuni giorni liberi da dedicare a questo evento, ecco tutto quello che non dovreste proprio perdervi durante la manifestazione.

Una volta giunti nel polo fieristico, per inaugurare il percorso nel mondo del gioco, cosa c'è di meglio di tuffarsi subito nella prova di qualche titolo? Allo stand del Gioco dell'Anno potrete per esempio trovare **Flamme Rouge**, vincitore dell'omonimo premio che viene assegnato al migliore titolo introduttivo dell'anno. L'offerta comunque è molto vasta, perciò facendo una passeggiata tra gli editori nei **padiglioni A e B** e affidandovi ai dimostratori presenti, sarete certamente sorpresi di quanto sia facile iniziare subito a giocare.
Arrivato il pomeriggio, si potrebbe pensare di alzare la testa dai tavoli e continuare la visita con l'escape room **Paranoid Android**, dove l'associazione Nautylus presso la Galleria vi sfiderà a fuggire da Alfred, un'intelligenza artificiale impazzita che rapisce persone. Successivamente, per smaltire l'adrenalina, si può partecipare all'esperimento "**Il Gioco che ti Accende**", messo in piedi nel padiglione C dall'associazione CEIS e scoprire come cambiano le capacità di attenzione prima e dopo una sessione con un videogioco.

Sabato mattina potreste iniziarlo con un giro nel **padiglione F**, ad ammirare i diorami tridimensionali tratti da belle ambientazioni fantastiche come quelle de **Il Signore degli Anelli**, ma anche ispirati a battaglie o momenti cardine della Storia.
Ma dopo aver visto tanti modellini immobili, alle 11 è ora di un po' di azione! Gli atleti di **Ars Dimicandi** saranno infatti pronti a esibirsi in una serie di lezioni spettacolo realistiche sui Ludii Gladiatori.
Il pomeriggio potrebbe essere un buon momento per partecipare a una dimostrazione di qualche gioco di ruolo. Anche qui, dato che l'offerta è molto ampia, per verificare tipologie e disponibilità delle demo, vi consigliamo di rivolgervi alla segreteria GDR allestita dalla Gilda del Grifone nel padiglione A.

La domenica si può dedicarla a onorare il tema di questa edizione della manifestazione, ovvero i cinquant'anni dello sbarco sulla Luna.
Nel padiglione C si potrebbe, ad esempio, partecipare alla simulazione realistica di viaggio spaziale allestita da Il Cosmo, con la possibilità di essere coinvolti nell'Atterraggio dello Space Shuttle, o di vivere l'attracco della Soyuz.
Ma continuando a tenere i vostri occhi al cielo in tutto lo spazio fieristico, potrete divertirvi a trovare i pianeti del sistema solare in scala uno a un miliardo sparsi per i locali della fiera.
Successivamente, grazie al sistema di realtà virtuale allestito dall'Istituto Nazionale di Astrofisica, potreste esplorare il paesaggio lunare insieme a Neil Armstrong e Buzz Aldrin nel lontano 21 Luglio 1969 con la simulazione di una uscita extraveicolare nel Mare della Tranquillità.
Dato che poi dalla scienza alla fantascienza il passo è breve, si può pensare di fare un salto nella galassia lontana lontana e capire, grazie al "fanfilm" Sacrificio ideato da Empira Star Wars Fanclub, come i piani della morte nera siano effettivamente arrivati nelle mani della principessa Leia.
Per sgranchirci, nell'area esterna l'associazione Ludosport ha poi allestito un'area di per provare la scherma sportiva con le spade laser, una disciplina dove precisione e coordinazione sono fondamentali.
Infine, per chiudere in bellezza, qualche acquisto prima di andarsene potrebbe essere il miglior modo per portare con sé un piacevole ricordo della tre giorni modenese.

LE CONFERENZE DI PLAY

Il palinsesto dell'undicesima edizione di PLAY è decisamente nutrito anche per coloro i quali volessero approfondire importanti tematiche inerenti il nostro settore di riferimento. Andando per qualche momento oltre il tavolo da gioco, sono molti gli argomenti che vale la pena trattare per ambire a conoscere questo mondo a tutto tondo. Per questo, gli incontri e le conferenze che si tengono durante il festival modenese possono essere un'ottima occasione per tutti coloro volessero dare uno sguardo "dietro le quinte" dell'hobby.

APPUNTAMENTI DA NON PERDERE

ASSOCIAZIONI LUDICHE

Censimento socio-economico del mondo ludico *- Venerdì 5, ore 11:30, Sala C15b*
Federludo si presenta alle associazioni ludiche presenti a Play *- Venerdì 5, ore 14:00, Sala C15b*
Sviluppo della rete di associazioni ludiche attraverso la progettazione *- Venerdì 5, ore 17:00, Sala C15b*
inCONTRO l'azzardo *- Sabato 6, ore 12:00, Sala Dossena (Sala 40)*
Adeguamento statutario nella Riforma del Terzo Settore *- Domenica 7, ore 9:30, Sala 30*

PLAY TRADE

Corso di Sopravvivenza Retailers *- Domenica 7, ore 9:30, Sala 40*
Inside Kickstarter (con Luke Crane) *- Domenica 7, ore 10:30, Sala 40*
Board game Cafè: Esperienze *- Domenica 7, ore 11:30, Sala 40*
Il Futuro del Retail tra Store Multicanale ed Esperienziale *- Domenica 7, ore 14:00, Sala 40*
Il gioco nelle Scuole dal punto di vista Retailers *- Domenica 7, ore 15:00, Sala 40*
Come Aprire un Negozio, Un Anno Dopo *- Domenica 7, ore 17:30, Sala 40*

CONFERENZE GDR

La Grotta Dei Racconti: un luogo dove TUTTI possono vivere un'avventura *- Venerdì 5, ore 11:30, Sala 40*
Abbandonare il tavolo *- Venerdì 5, ore 14:30, Sala 30*
Il Triangolo NO! Non l'avevo considerato... *- Venerdì 5, ore 16:30, Sala 30*
BLEED *- L'influenza reciproca tra giocatore e personaggio - Sabato 6, ore 12:30, Sala 30*
Farsi i film in testa *- Sabato 6, ore 15:30, Sala 30*
Guida galattica per Roleplayers *- Domenica 7, ore 10:30, Sala 30*
Giochi per stare al mondo: la valenza educativa del gdr, anche a scuola (tavola rotonda) *- Domenica 7, ore 12:30, Sala 30*
Giochi per stare al mondo: la valenza educativa del gdr, anche a scuola (convegno) *- Domenica 7, ore 14:30, Sala 30*

ALTRO

Premio "Giampaolo Dossena" per la Cultura Ludica *- Venerdì 5, ore 15:00, Sala 40*
Premiazione PLAYER AWARDS 2019 *- Domenica 7, ore 17:00, Galleria, uff. 6/7*

di Marco "Agzaroth" Fregoso

PREMIO GOBLIN MAGNIFICO

Giunto al quinto anno consecutivo, il Goblin Magnifico si pone come obiettivo quello di premiare il gioco per gamers più rappresentativo dell'anno. La Giuria è selezionata tra le più esperte e preparate personalità del settore, e per tutto l'anno prova e confronta un centinaio di titoli, valutandoli principalmente per profondità, solidità, eleganza e originalità.

Viene poi effettuata una prima selezione da cui spuntano otto giochi che rappresentano il meglio della produzione ludica annuale in vari settori, spaziando dal gestionale, al tematico, al narrativo, al ferroviario, all'investigativo, al wargame introduttivo.

Gli otto "magnifici" vengono a questo punto riprovati da tutti i giudici e ne segue una discussione da cui emerge il vincitore assoluto: non necessariamente il migliore, ma il più rappresentativo.

A Modena Play, sabato alle ore 11, ci sarà l'annuncio del vincitore del Goblin Magnifico 2018, davanti alla Visibility dello stand de La Tana dei Goblin (che patrocina il premio), padiglione A.

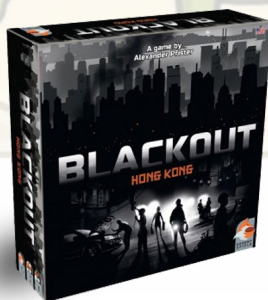
Seguirà alle ore 17:00, in sala 30, primo piano, la conferenza stampa con Richard Breese, vincitore del Goblin Magnifico 2017 con Keyper. Ogni anno, infatti, Play, in collaborazione con La Tana dei Goblin, ospita l'autore del gioco vincitore del precedente anno e con lui organizza una conferenza in cui è possibile incontrarlo e fargli domande.

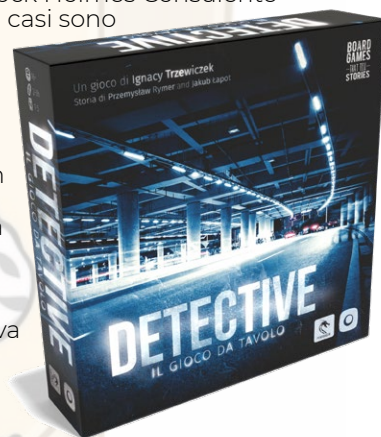
È inoltre possibile provare tutti i giochi del Magnifico anche all'apposita area demo, con oltre venti tavoli dedicati, organizzata e gestita da La Tana dei Goblin presso il suo stand, padiglione A.

18LILLIPUT

Un ferroviario azionario in cui l'interazione deriva per lo più dal posizionamento di nuove tratte e stazioni. Rappresenta un buon introduttivo alla famosa serie di giochi 18XX, snellendone alcune parti e regole, ma conservandone i concetti essenziali.
I giocatori avviano le loro compagnie ferroviarie, comprano quote di quelle avversarie e, con un meccanismo di selezione azioni, espandono la propria rete, cercando di bilanciare il profitto personale con quello delle compagnie.

BLACKOUT: HONG-KONG

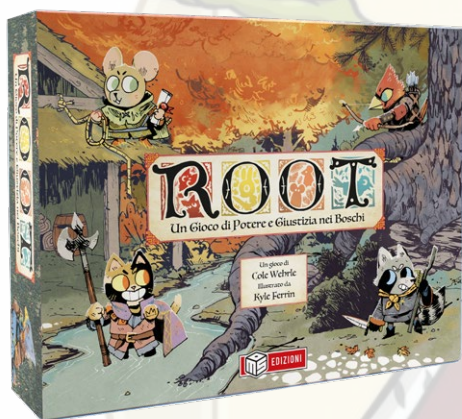
Un gestionale che ci mette nei panni di soccorritori dopo un disastroso blackout. I toni cupi e l'incerto approvvigionamento di risorse (effettuato con un tiro di dadi), nonchè il pericolo di perdere uomini durante le spedizioni, ben riproducono il clima di emergenza e precarietà che si ha nel corso di un'emergenza umanitaria.
Il meccanismo è card-driven, simile a quello di Mombasa (dello stesso autore), con numerose combo e bonus sbloccabili nel corso della partita. Pur non avendo elementi particolarmente originali, il gameplay si presenta solido e le scelte non facili, visto che il motore di gioco – le carte – è anche il principale veicolo di punti vittoria.

DETECTIVE: A MODERN CRIME BOARD GAME

Un investigativo come non se ne vedevano dai tempi di Sherlock Holmes Consulente Investigativo. Qui i casi sono cinque, tutti collegati da una storia comune che si rivela nella sua completezza a poco a poco, con vari colpi di scena. La scrittura è stata affidata ad un professionista del settore, risultando fluida ed immersiva come non mai. La vicenda ha una sua coerenza e le deduzioni da fare non si basano su voli pindarici ma su prove concrete,.
Il tutto è supportato da un'app in cui inserire prove, schedari e codici, che vi darà la sensazione di partecipare ad una vera indagine moderna, usando sul campo tutti i più sofisticati dispositivi del caso.

RISING SUN

Un dudes on a map in cui si combatte ma si fa anche largo uso della diplomazia. All'inizio di ciascuno dei tre round, infatti, i giocatori possono allearsi a coppie per beneficiare dell'azione scelta dal partner. La selezione delle azioni avviene con un meccanismo mutuato da Puerto Rico: chi sceglie la esegue con un bonus (come l'alleato), tutti gli altri in modalità base. Ma anche chi rimane da solo, senza alleati, è in grado di giocarsela al meglio,

dato che avrà accesso all'azione più forte del gioco – il tradimento – senza subirne i malus. Per il resto ogni giocatore sviluppa il proprio clan dotandolo di abilità speciali acquistate tramite carte. Si combatte sulla splendida mappa con un sistema ad asta cieca molto interessante e versatile, che premia anche gli sconfitti, mantenendo il gioco incerto e bilanciato fino alla fine.

ROOT

Un proto-wargame ambientato in un bosco, con animaletti di varia natura che si combattono per la supremazia. Ogni fazione ha non solo abilità e caratteristiche peculiari, ma regole proprie e un modo di giocare unico. In comune ci sono le carte azione, che sfruttano vari simboli e multipli utilizzi, e la mappa che rappresenta il bosco diviso in radure, collegate da sentieri e da un

fiume. Lo scopo generale è quello di controllare tali insediamenti, affermando la propria superiorità e combattendo contro i nemici a suon di dadi.
La marcata asimmetria costituisce uno scoglio iniziale, ma dona poi una rigiocabilità infinita e una notevole profondità tattica, caratteristiche sempre richieste a un titolo del genere.

TEOTIHUACAN

I Maya ritornano sul tavolo con un gioco che coniuga la rotella con il piazzamento dadi. Ad ogni turno il giocatore sposta in senso orario di 1-3 spazi uno dei suoi dadi, che poi compie l'azione sulla casella di destinazione e "invecchia", ovvero aumenta di un numero. Quanto più alto è il suo numero e quanti più dadi del giocatore ci sono nella casella

prescelta, tanto più sarà efficace l'azione effettuata. Far morire un dado (quando arriva a sei), significa incassare un bonus ma anche accelerare la partita verso la sua conclusione. Il setup estremamente variabile e le risorse contate ne fanno in gestionale stretto e dal ritmo serrato.

TOKIO METRO

La piccola scatola cela un panno di stoffa che è il tabellone di gioco, rappresentante la mappa della metropolitana di Tokyo. Qui i giocatori costruiranno stazioni e avvieranno i treni, per guadagnare soldi e far crescere le quote azionarie delle proprie compagnie. Il meccanismo di selezione azioni di basa su carte estratte da diversi mazzi, che consentono, oltre a costruire, anche di potenziale le linee,

investire su compagnie avversarie, ricevere sconti sulle azioni successive e soprattutto speculare vendendo allo scoperto le azioni degli altri giocatori, riducendone così il capitale di fine partita. Al contrario dell'altro ferroviario-azionario della selezione (18lilliput), quindi, qui è la parte speculativa ad essere centrale e cattiva.
Tokyo Metro è un piccolo gioiello celato in un grezzo scrigno.

UNDERWATER CITIES

Gestionale che coniuga piazzamento lavoratori e gestione carte in una nuova meccanica: il piazzamento carte. Ogni giocatore è chiamato a costruire una città sottomarina per risolvere il sovraffollamento della Terra. Lo farà avendo sempre tre carte in mano e, ad ogni turno, piazzandone una su uno degli spazi liberi del tabellone. Se il colore dello spazio (sono tre: verde, giallo, rosso) corrisponde a quello della carta, verranno attivati entrambi gli effetti, altrimenti si attiverà solo lo spazio scelto.
Il gioco lascia ampio spazio alla strategie e alla tattica, con numeroso possibilità sempre percorribili e diverse linee di sviluppo del proprio insediamento. Profondità di gioco ed originalità ne fanno uno dei gestionali migliori dell'anno.